PROJECT

olivetti PRODEST

INDICE

INTRODUZIONE 1

ISTRUZIONI DI FUNZIONAMENTO 3

OPERAZIONI DEL MOUSE 4

IL MENU 6

GUIDA ALL'ESECUZIONE DI DISEGNI 7

OPZIONI 15

IL PROGRAMMA DELLA STAMPANTE 41

UTILIZZO DI ADFS 45

PROJECT E ADFS 46

CONSIGLI E SUGGERIMENTI 48

EVENTUALI PROBLEMI 49

INTRODUZIONE

PROJECT è un pacchetto grafico di alta qualità e di facile impiego ed è stato progettato per funzionare sia con tastiera sia con mouse. Se non si possiede un mouse lo si può acquistare direttamente presso il proprio rivenditore.

PROJECT possiede una prerogativa molto particolare che la maggior parte degli altri pacchetti non presenta: la LIBRERIA GRAFICA. Si tratta di una serie di grafici di alta qualità che possono essere utilizzati durante il disegno oppure collegati al FONTWISE PLUS della CLARES, che permette l'esecuzione di testi illustrati di ottimo livello e altamente professionali. Questa libreria è gratuitamente inclusa nel pacchetto di PROJECT, tuttavia, sarà prossimamente possibile acquistare dischi supplementari a costi molto contenuti. L'utente che desideri avere una libreria personalizzata, oppure voglia conoscere maggiori dettagli sui nostri servizi, può scrivere direttamente all'indirizzo riportato all'inizio di questo manuale. Saremo lieti di rispondere e di fornire tutte le informazioni e i prezzi relativi.

Lo scopo di PROJECT è quello di fornire agli utenti la possibilità di creare grafici di ottimo livello utilizzando l'intero schermo e di riprodurre con una stampante i risultati che saranno di ottima qualità.

PROJECT non utilizza il colore perché il risultato finale verrà stampato su carta. Se l'utente necessita del colore suggeriamo di provvedere altrimenti ma prima consigliamo di prendere in considerazione la LIBRERIA GRAFICA e di verificare il tipo di qualità che se ne può ottenere. Tutti gli schermi di PROJECT sono stati creati usando PROJECT stesso.

PROJECT è interamente basato su ICONE*. Dopo che esse sono state identificate, l'utente può spostarsi rapidamente da una funzione all'altra, specialmente se utilizza il mouse. Il manuale illustra le funzioni a partire dalle icone stesse. Ogni icona verrà visualizzata nell'angolo esterno superiore della pagina corrente, in modo che l'utente sia sempre in grado di trovare immediatamente nel manuale la funzione desiderata. Nel caso in cui l'utente non riesca a trovare subito la pagina desiderata, viene fornito un indice basato anch'esso su icone.

GUIDA ALL'ESECUZIONE DI DISEGNI è un capitolo supplementare di PROJECT che illustra dettagliatamente la procedura per eseguire un disegno di alta qualità utilizzando PROJECT. In meno di un'ora l'utente potrà riprodurre un disegno a pagina intera di ottimo livello.

* ICONA: segno visivo che riproduce un oggetto indicante una funzione o un'attività.

ISTRUZIONI DI FUNZIONAMENTO

PROJECT viene fornito su disco sotto forma di immagine ROM; dopo aver eseguito il caricamento del disco, l'immagine ROM viene caricata nell'area della RAM secondaria. Inserire il disco nel drive 0 e battere

*MOUNT 0 RETURN

seguito dalla pressione di

SHIFT e BREAK

Premere il tasto SHIFT mentre si preme e si rilascia il tasto BREAK, quindi rilasciare il tasto SHIFT.

Il disco inizierà a girare e quindi verrà visualizzato sullo schermo un menu con le seguenti opzioni:

1) DISEGNO
2) STAMPA

La "STAMPA" verrà trattata in un prossimo capitolo.

Per spostarsi tra le icone che si trovano sullo schermo di menu, premere la BARRA SPAZIATRICE. Le icone si evidenzieranno una per volta. Dopo che ci si è portati sull'icona che si intende utilizzare, premere RETURN, inizierà così l'azione relativa.

Se si seleziona "DISEGNO", il programma verrà caricato nella RAM secondaria e si inizializzerà automaticamente, avviando PROJECT. Se si desidera riavviare PROJECT dopo che si è premuto CTRL BREAK, ciò è possibile finché il computer non viene spento, oppure finché il banco della RAM che contiene PROJECT non è stato sovrascritto. Per riavviare occorre battere

*PROJECT RETURN

Se si seleziona l'icona della stampante, si attiverà la stampa. Questo argomento verrà trattato più avanti.

ERRORI

Gli errori che si verificano in PROJECT sono gli errori standard generati dal computer e vengono descritti nel manuale del computer.

OPERAZIONI DEL MOUSE

In questo manuale si presume l'utilizzo del mouse. Anche se si raccomanda l'impiego del mouse di nostra produzione, qualsiasi mouse a tre pulsanti collegato all'Olivetti standard potrà eseguire le funzioni desiderate. Ai tre pulsanti del mouse vengono assegnati nel buffer della tastiera dei valori corrispondenti a tre valori della tastiera, questi valori sono:

POSIZIONE	FUNZIONE	VALORE
PULSANTE DI SINISTRA	RETURN	(&0D)
PULSANTE CENTRALE	TAB	(&09)
PULSANTE DI DESTRA	<Tasto funzione 0>	(&C0)

Questi valori non sono rilevanti per PROJECT perché i tasti vengono "percepiti" direttamente. Ciò permette la pressione di tasti "logici" durante l'utilizzo di PROJECT. Si farà riferimento ai pulsanti di PROJECT per la loro posizione e non per i loro valori, cioè sinistra, destra e centro.

OPERAZIONI DELLA TASTIERA

PROJECT può essere controllato da tastiera, ma alcune funzioni non sono di facile impiego come accade per il mouse. I principali tasti da usare sono:

<TASTI CURSORE>	Per controllare la direzione
RETURN	Per selezionare una funzione oppure per fissare un riquadro. Questa operazione corrisponde all'uso del pulsante centrale del mouse.
TAB	Per lasciare le funzioni oppure per tornare al menu. Questa operazione si esegue con il pulsante di destra del mouse.
SHIFT	Per accelerare il movimento del cursore o per effettuare uno scorrimento nell'opzione zoom.
SHIFT LOCK	Per espandere dei cerchi, o per sovrapporre quando si usa la funzione di copia o tracciamento nell'opzione zoom.

In breve

Pulsante centrale del mouse	=	RETURN
Pulsante centrale del mouse	=	SHIFT LOCK (a volte)
Pulsante di destra del mouse	=	TAB
Pulsante di sinistra del mouse	=	SHIFT

Se si utilizzano i tasti che seguono l'uguale invece dei tasti del mouse, l'effetto sarà invariato. Nel caso in cui le funzioni si differenziassero tra il mouse e la tastiera, nel corso del manuale verrà incluso un paragrafo separato intitolato "TASTIERA" all'interno delle varie sezioni.

IL MENU

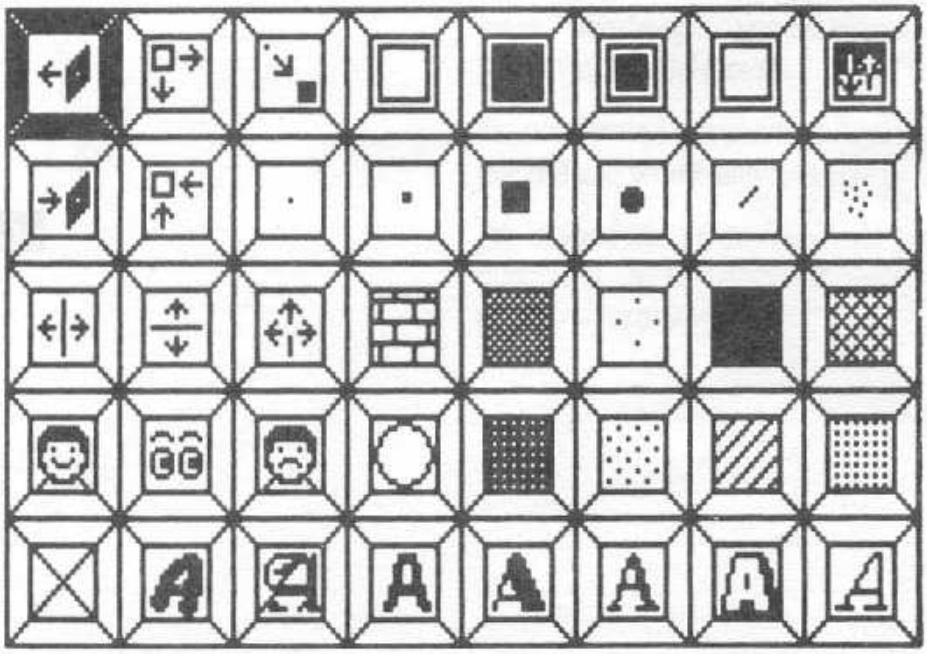
Qualunque sia il metodo scelto per avviare PROJECT, lo schermo iniziale visualizzerà la casella di selezione dell'icona. A questo punto, l'utente può scegliere tra le operazioni di mouse o di tastiera premendo "M" per mouse oppure "K" per tastiera. La tastiera è attiva all'avviamento per default. E' possibile passare all'altra opzione in qualsiasi momento premendo "M" o "K" da questo menu.

Si noterà che la casella che si trova nell'angolo superiore sinistro dello schermo è racchiusa in una larga cornice nera che la evidenzia dal resto. Si tratta dell'indicatore di selezione: se si preme RETURN oppure il pulsante centrale del mouse, verrà selezionata l'icona evidenziata e quindi l'operazione a cui si riferisce sarà disponibile per l'utente.

Premere "M" per assicurarsi di essere in modalità MOUSE, quindi spostare il mouse verso destra. La cornice di evidenziazione si sposterà orizzontalmente all'interno del menu icone. Se si sposta il mouse verso il basso anche la cornice si muoverà nella stessa direzione. Riportare la cornice di evidenziazione alla posizione originale e premere il pulsante centrale. Si aprirà una finestra e verrà visualizzato un catalogo del disco. Premere RETURN sulla tastiera per uscire dalla modalità e tornare al menu.

TASTIERA

Se si utilizza la tastiera, premere "K" per assicurarsi di essere in modalità tastiera, quindi premere il tasto di spostamento del cursore a destra: la cornice di evidenziazione si sposterà sull'icona successiva. Premere ora il tasto che sposta il cursore verso il basso e la cornice di evidenziazione andrà sull'icona inferiore. I tasti di movimento del cursore vengono utilizzati per gli spostamenti tra icone e RETURN per selezionare un'icona.



GUIDA ALL'ESECUZIONE DI DISEGNI

Questo capitolo illustra gradualmente la maggior parte delle caratteristiche di PROJECT. Seguendo un paragrafo alla volta, l'utente sarà in grado di stampare il proprio disegno in brevissimo tempo. In alcuni paragrafi si apprenderà a posizionare accuratamente il cursore, tuttavia, in caso di dubbio, si può verificare il disegno completo –un'automobile– riportato nella "figura 1". Anche la directory "GRAPHICS1" contiene questo disegno sotto il nome "CAR". Volendo, si può eseguire una stampa utilizzando la funzione di stampa descritta più avanti.

FASE 1

Avviare PROJECT come precedentemente descritto e portarsi sull'icona situata nella parte superiore sinistra del menu. Ciò permette di caricare un file dal disco. Quando si preme il pulsante centrale del mouse appare il catalogo dei file disponibili sul disco, tra cui "STAGE1". Inserire questo nome da tastiera e premere RETURN, ad esempio

STAGE1 RETURN

Sullo schermo apparirà il disegno di un'automobile. Questo disegno verrà ora sviluppato dettagliatamente e alla fine l'utente sarà in grado di stampare il suo primo capolavoro creato con PROJECT.

FASE 2

Selezionare l'icona ZOOM, la freccia e il quadratino. Sullo schermo apparirà una casella controllata dal mouse. Spostare il mouse orizzontalmente; contemporaneamente la casella si muoverà nella direzione data dal mouse. Posizionare la casella sulla portiera dell'auto, nel punto in cui dovrebbe esserci la maniglia e si noterà che in effetti la maniglia non c'è. Premere il pulsante centrale: verrà attivato il pixel editor ingrandito e cioè la versione espansa della parte di schermo racchiusa nella casella. Nella parte superiore sinistra dello schermo si vedrà la stessa zona, nella dimensione normale. La pressione del pulsante sinistro del mouse ed il suo conseguente movimento permettono lo scorrimento di entrambe le zone. Il pulsante centrale attiva o disattiva ogni riquadro del pixel. Tenendo premuto il pulsante centrale, l'utente può eseguire spostamenti e disegnare in bianco o in nero. Questa scelta viene effettuata "bloccando" il pixel lampeggiante quando è bianco oppure quando è nero. Anche se può sembrare strano, l'utente si abituerà in fretta a questa operazione, che tra l'altro evita di dover utilizzare il tasto supplementare permettendo così di mantenere il controllo sui pulsanti del mouse. Premere il pulsante centrale e osservare su quale colore si arresta il cursore lampeggiante. Rilasciare ora il pulsante e provare a selezionare il colore opposto. Nel caso in cui l'utente non riesca ad effettuare questa operazione, occorre rilasciare il pulsante e riprovare. Attivare il pixel nero e tracciare una breve linea che rappresenti la maniglia della porta. Se il risultato non è soddisfacente, passare al bianco e cancellare la linea appena

tracciata. Se il nuovo risultato è positivo, premere il pulsante destro per tornare allo schermo principale e quindi premerlo nuovamente per tornare al menu.

FASE 3 Selezionare la procedura di riempimento di precisione spostando l'icona e premendo il pulsante centrale. Sullo schermo principale apparirà un cursore. Portare il cursore sulla metà inferiore della portiera dell'auto. Accertarsi che il cursore sia ALL'INTERNO della casella che forma la portiera dell'auto e premere il pulsante centrale. La parte inferiore della portiera verrà riempita con il modello di riempimento. In caso di errore, premere il pulsante destro per tornare al menu, portarsi sull'icona "FACCIA TRISTE" e premere il pulsante centrale. Il riempimento appena effettuato verrà cancellato.

Utilizzando sempre la stessa procedura, riempire la parte superiore della portiera dell'auto, il parafango anteriore, il pannello posteriore ed attorno al numero di targa. E cioè, tutta la carrozzeria tranne le strisce laterali, il cofano ed il tettuccio.

FASE 4 Premere il pulsante destro del mouse per tornare al menu e selezionare la funzione di riempimento in nero. Portare il cursore sui pneumatici e riempire la parte principale. Le parti più piccole di ogni ruota non devono essere riempite. Premere nuovamente il pulsante destro del mouse per tornare al menu.

FASE 5 Selezionare il modello di riempimento più scuro e riempire gli spazi rimasti sulle ruote per riprodurre il disegno del battistrada. Premere il pulsante destro del mouse per tornare al menu.

FASE 6 Selezionare la procedura di riempimento a puntini e colorare il cofano e il tettuccio dell'auto. Per il cofano sarà necessario ripetere l'operazione diverse volte. Portarsi su una zona ancora vuota e premere nuovamente il pulsante centrale. Questa operazione deve essere ripetuta fino al totale riempimento del cofano. Il tettuccio apribile non deve essere riempito. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 7 Selezionare il riempimento a strisce diagonali e riempire i sedili anteriori e posteriori della macchina. Premere il pulsante destro per tornare al menu, quindi portarsi immediatamente sull'icona "FACCIA FELICE" e premere il pulsante centrale. Lo schermo corrente viene ora salvato sullo schermo buffer e può essere ricreato selezionando l'icona "FACCIA TRISTE". L'utente NON deve necessariamente selezionare l'icona "FACCIA FELICE" alla fine di ogni fase, tuttavia, in caso di incertezza, è bene addottarne l'uso dopo aver eseguito ogni procedura. Si consiglia di salvare regolarmente su disco il proprio disegno (per dettagli consultare il paragrafo "SALVATAGGIO SU DISCO").

FASE 8

Selezionare l'icona "ELASTICO", quella con le tre freccette. Portare il cursore nella parte inferiore sinistra del faro più vicino e quindi spostarlo verso la parte inferiore dello schermo. Premere il pulsante centrale per fissare il cursore e quindi spostare verticalmente il mouse verso destra, in modo che la linea tracciata sia parallela alle ruote dell'auto. Quando la linea è al livello del paraurti posteriore, premere nuovamente il pulsante centrale per fissare la riga. Il mouse non deve essere spostato finché non è stato premuto il pulsante destro, che riporta al menu, altrimenti inizierà il tracciamento di un'altra linea. Si può disattivare il tracciamento della linea premendo il pulsante sinistro. Selezionare l'icona "FACCIA FELICE".

IMPORTANTE – L'intera linea ed il suo prolungamento devono essere ininterrotti, dal momento che essa forma la cornice di un futuro riempimento. Se la linea si interrompe, il riempimento avrà delle sbavature.

FASE 9

Proviamo ora a tracciare una linea curva nella parte posteriore dell'auto. Questa operazione può essere eseguita tramite l'opzione elastico, oppure con la piccola penna, che inizialmente può essere più facile da controllare. Per controllare il tracciamento, la penna utilizza il pulsante centrale: quando è premuto, la penna è abbassata, pronta per disegnare; quando non è premuto, la penna è sollevata.

Selezionare l'icona desiderata e tracciare una curva a partire dalla linea disegnata alla fase 8, sul retro dell'auto. Portarsi sull'altro lato del finestrino, proseguire orizzontalmente fino al lunotto posteriore e fermarsi sulla riga del tettuccio. Portarsi sulla riga della parte sinistra del tettuccio e continuare la linea fino ad uscire dalla parte sinistra dello schermo. Tenere presente che queste linee devono essere ininterrotte per evitare sbavature del riempimento. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 10

Selezionare nuovamente l'icona "ELASTICO" e posizionare il cursore 5 mm. sotto il punto in cui finisce l'ultima linea che si trova sul margine sinistro dello schermo. Allungare la linea per raggiungere il tettuccio dell'auto esattamente nel punto d'inizio del tettuccio apribile, quindi premere il pulsante centrale per fissarla. Premere immediatamente il pulsante sinistro per disattivare la funzione di tracciamento. Ora il cursore può essere portato sull'angolo superiore sinistro del faro e può essere fissato premendo il pulsante centrale. Allungare la linea fino al margine dello schermo in modo che sia parallela alla prima linea che era parallela alle ruote. Prima di effettuare il fissaggio, spostare verticalmente di 5 mm. circa la linea, per dare l'idea di un allargamento della strada. Fissare la linea premendo il pulsante sinistro. Spostare verticalmente il cursore di circa 5 mm. e fissarlo sul margine sinistro dello schermo. Allungare la linea parallelamente a quella inferiore ed effettuare il fissaggio nel punto in cui si unisce al parafango dell'auto.

TASTIERA

Quando si è in modalità "ELASTICO", il tasto SHIFT LOCK ha la stessa funzione del pulsante sinistro del mouse.

FASE 11 Selezionare l'elastico oppure la piccola penna e tracciare la linea dell'orizzonte in modo che rappresenti una catena montuosa. Il punto più basso dell'orizzonte deve essere a metà tra la parte superiore dello schermo ed il tettuccio dell'auto. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 12 Selezionare l'icona del cerchio che deve essere spostato con il mouse, portandolo al di sopra della parte destra dell'auto. Il cerchio deve essere attraversato dalla linea delle montagne. Fissare il cerchio premendo il pulsante centrale. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 13 Selezionare la grande penna rotonda e premere il tasto funzione 3 (f3) per selezionare l'inchiostro bianco. Il pulsante centrale attiverà la scrittura in bianco, che permette di cancellare le righe nere. Eseguire questa operazione per cancellare la parte inferiore del cerchio, dando così l'idea che esso sia nascosto dietro le montagne. Tenere presente che se si interrompe la continuità della linea che forma le montagne bisogna subito porvi rimedio, altrimenti il riempimento risulterà sbavato. La correzione può essere effettuata sia con l'elastico che con la piccola penna. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 14 Selezionare la piccola penna e tracciare una linea che separa le montagne dalla strada. Ricordare che la linea deve essere continua. Premere il pulsante destro per tornare al menu e selezionare l'icona "FACCIA FELICE". A questo punto si raccomanda di eseguire il salvataggio dello schermo su disco. Se il disco di programma è nel drive 0, deve essere catalogato selezionando innanzitutto l'icona "SALVATAGGIO SU DISCO". Inserire ora nel drive 0 il "DISCO DELL'UTENTE" e dare "0" come nomefile. Il disco dell'utente viene caricato e poi viene visualizzato un catalogo. Inserire il nomefile con cui si desidera salvare lo schermo seguito da RETURN. Si torna ora allo schermo grafici e l'utente ha il controllo di una piccola casella. Premere due volte il pulsante centrale ma NON spostare il mouse. Lo schermo verrà salvato su disco utilizzando il nomefile stabilito dall'utente. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

Se il disco dell'utente è già stato caricato nel drive 0 oppure nel drive 1, è possibile salvare direttamente su disco, senza dover eseguire il catalogo del disco di programma.

FASE 15 Selezionare la procedura di riempimento a griglia e riempire i due lati della strada, ma non la strada stessa. Se il riempimento non è contenuto nell'area esatta, l'area successiva non deve essere riempita. Premere il pulsante destro

per tornare al menu e selezionare la "FACCIA TRISTE" per cancellare il riempimento. Per correggere i limiti di riempimento si può usare sia la piccola penna, sia l'elastico. In alternativa, è possibile utilizzare l'opzione ZOOM per identificare e correggere gli spazi vuoti. Infine, nel caso in cui lo schermo sia stato irreparabilmente danneggiato, l'utente può ricaricare lo schermo, come era stato salvato nella fase 14.

Dopo aver corretto i limiti di riempimento, ripetere la fase 15 prima di iniziare a riempire la seconda area. Quando l'operazione è stata conclusa correttamente, premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 16 Selezionare la procedura di riempimento a puntini radi e riempire le montagne. Se vi sono sbavature nel riempimento, seguire le istruzioni sopra descritte. Dopo aver riempito le montagne con i puntini, selezionare il riempimento normale scuro e riempire nuovamente le montagne. E' possibile che questa operazione debba essere ripetuta diverse volte, a seconda della posizione in cui si trova il cursore all'inizio del riempimento. Il risultato sarà un colore non uniforme in chiaro–scuro. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 17 Selezionare la procedura di riempimento a rete fine e riempire il cielo. Se l'utente non ha spezzato il contorno del cerchio, la luna resterà bianca. In caso contrario, seguire le procedure di correzione illustrate alla fase 14. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 18 Selezionare la grande penna rotonda e disegnare un albero alla sinistra dell'auto. Utilizzare questa penna anche per il tronco e i rami maggiori. Per i rametti, usare la piccola penna. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 19 Selezionare l'icona "AEROGRAFO" e "spruzzare" le punte dei rami per dare l'idea delle foglie. Il fatto che sia tutto nero non deve preoccupare l'utente in quanto verranno apportate modifiche in un secondo tempo. Quando l'albero è terminato, spruzzare con l'aerografo sotto la parte anteriore dell'auto e lateralmente. Attenzione a non spruzzare l'auto, ma solo la strada al di sotto di essa, per dare l'idea dell'ombra. In questo modo si può produrre anche l'ombra dell'albero.

Premere ora il tasto funzione 4 (f4) che provoca un tracciamento a puntini e può essere utilizzato per schiarire le aree appena spruzzate, dando in questo modo un'idea di luce e ombra. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 20 Selezionare la casella piena nera. Durante l'operazione di ritorno allo schermo principale l'utente avrà il controllo di una casella mobile, che deve essere spostata alla destra dell'auto, sul bordo, circa a metà della portiera. Premere il pulsante centrale per effettuare il fissaggio e quindi spostare il mouse verso il basso e lateralmente a destra finchè la casella non si ingrandisce raggiun-

gendo la dimensione desiderata. Lasciare un piccolo spazio vuoto sul lato e sulla base della casella, quindi premere il pulsante centrale per eseguire il fissaggio. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 21 Selezionare la casella riquadrata in bianco e posizionarla all'interno della casella nera, seguendo la procedura descritta sopra, lasciando però uno spazio vuoto di circa 5 mm. dal bordo. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 22 Selezionare la casella piena bianca e posizionarla all'interno della casella riquadrata in bianco, lasciando uno spazio vuoto di circa 5 mm. dal bordo. L'utente ha ora a disposizione un riquadro in cui può scrivere del testo. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 23 Accertarsi che il disco di programma sia nel drive 0 e selezionare una delle icone di testo (si consiglia l'uso di un tipo di carattere normale). La solita casella sarà controllata dall'utente e deve essere posizionata nella parte superiore sinistra dell'area bianca, quindi dovrà essere ingrandita in modo da coprire l'intera area bianca. Premere il pulsante centrale per eseguire il fissaggio, dopodiché verrà caricata in memoria una serie di caratteri. Quando viene visualizzato il cursore, l'utente può scrivere del testo inserendolo da tastiera. Per uscire dalla casella di testo premere RETURN. Se il cursore raggiunge la fine della casella, l'uscita sarà automatica.

FASE 24 Selezionare l'icona di copia e ingrandimento. Si noterà la solita casella controllabile dall'utente. Spostare la casella e fissarla al di sopra e a sinistra del testo. Ingrandire la casella per racchiudere tutto il testo, quindi premere il pulsante centrale. Allungare ora la casella verso il basso. L'utente ha ora a disposizione una casella allungata da spostare. Posizionarla nel centro dell'area predisposta per il testo e premere il pulsante centrale. Apparirà ora una copia ingrandita del testo, che sovrappone quanto presente sullo schermo. A questo punto, per cancellare il testo precedente e ripulire la casella si può utilizzare sia la casella piena bianca, sia la penna impostata sul bianco con (f3). Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 25 Selezionare la penna media e fare un disegnino nell'angolo superiore sinistro dell'area predisposta per il testo, ad esempio, un puntino all'interno di un arco. Accertarsi che il disegno non sia allo stesso livello dell'inizio del testo. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 26 Selezionare l'icona che riflette l'immagine da sinistra a destra e cioè la freccia sinistra/destra. Si noterà che questa icona rimane evidenziata anche quando ci si allontana da essa. Selezionare ora l'icona di copia e ingrandimento. Posizionare la casella in modo che includa il disegno situato nell'angolo superiore sinistro dell'area predisposta per il testo, ma non la casella stessa. Ridurre la

casella finché il disegno resta incluso e premere due volte il pulsante centrale. La prima volta si fissa la dimensione della casella e la seconda si indica che non si desidera aumentare la sua dimensione. Spostare la casella verso l'angolo superiore destro e porla esattamente nella posizione corrispondente all'area copiata dall'angolo superiore sinistro. Dopo aver premuto il pulsante centrale, un'immagine a specchio del disegno verrà posta nell'angolo. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 27

Cancellare le frecce sinistra/destra selezionandole una seconda volta. Selezionare ora l'icona che riflette l'immagine dall'alto verso il basso e cioè le frecce alto/basso. Riselezionare l'icona copia e ingrandimento. Fissare la casella nell'angolo superiore sinistro dell'area riservata al testo e quindi ridurre la profondità della casella allargandola lateralmente, in modo che sia possibile includere i disegni di sinistra e di destra. Non deve essere incluso alcun testo. Dopo aver incluso il disegno, premere il pulsante centrale due volte, la prima per fissare la posizione della casella e la seconda per mantenerne la dimensione. Portare la casella nella parte inferiore dell'area riservata al testo e porla esattamente nella stessa posizione corripondente all'area copiata dalla parte superiore dell'area riservata al testo. Dopo aver premuto il pulsante centrale, il disegno si sposterà nella parte inferiore, creando così un'immagine a specchio del disegno che si trova nella parte superiore. Premere il pulsante destro per tornare al menu.

FASE 28

Selezionare l'icona di salvataggio su disco, accertandosi innanzitutto che il disco dell'utente sia nel drive esatto. Verrà visualizzato un catalogo del disco e all'utente sarà richiesto di inserire un nomefile come ad esempio "DEMO". Dopo aver premuto RETURN, sullo schermo apparirà nuovamente una casella, che permette all'utente di selezionare una parte di schermo per effettuare il salvataggio su disco; in questo caso, però, si intende salvare l'intero schermo. Per eseguire questa operazione occorre premere due volte il pulsante centrale senza spostare la casella, in caso contrario, verrà salvata solo una piccola parte dello schermo, a meno che l'utente fissi la casella nella parte superiore sinistra e quindi la ingrandisca fino a ricoprire l'intero schermo.

FASE 29

Accendere la stampante ed uscire da PROJECT premendo CTRL BREAK. Ricaricare il disco PROJECT inserendo innanzitutto il disco master PROJECT nel drive 0 e quindi battere:

*MOUNT 0 RETURN

La pressione di SHIFT BREAK ricarica il menu PROJECT e permette di selezionare la procedura di stampa. Premere la BARRA SPAZIATRICE finché non si evidenzia l'icona della STAMPANTE, premere quindi RETURN per attivare il programma della stampante.

Dopo aver caricato il programma, inserire il disco dell'utente nel drive 0 e selezionare l'icona "DISCO" premendo la BARRA SPAZIATRICE finché l'icona non viene evidenziata e quindi premere RETURN. Verrà visualizzato un catalogo della directory principale (RADICE$). Attivare lo schermo desiderato battendo il nomefile seguito da RETURN. Sullo schermo verrà caricato il disegno.

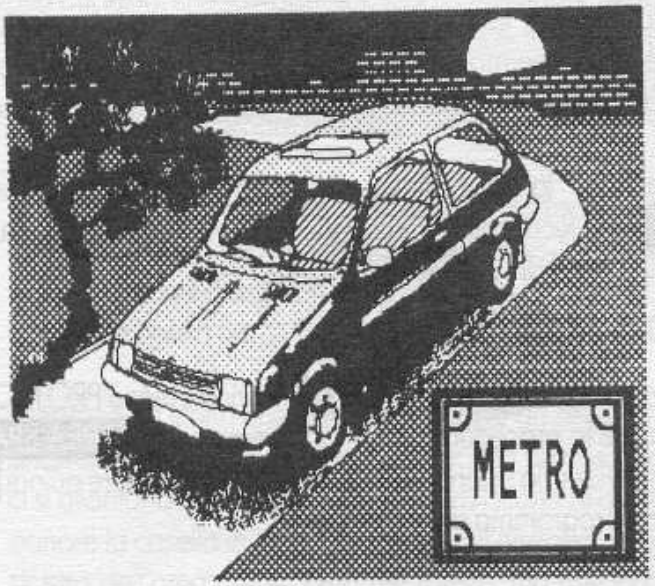
Quando lo schermo è stato caricato, si torna al menu della stampante. Premere la BARRA SPAZIATRICE per portarsi sull'icona della stampante, che si seleziona premendo RETURN. A questo punto, nella parte superiore destra dell'icona della carta, viene visualizzata una casella mobile che può essere spostata utilizzando i tasti del cursore. Collocare la casella nel punto in cui si vuole visualizzare il grafico e premere RETURN. La stampante produrrà la stampa ad alta qualità del disegno eseguito dall'utente. Nel caso in cui, invece, non accada nulla, accertarsi che la stampante sia accesa e IN LINEA.

Ripetere l'operazione descritta nel paragrafo precedente dopo essersi portati sull'icona "DIMENSIONE" utilizzando la BARRA SPAZIATRICE per evidenziare l'icona con il riquadro. La selezione avviene premendo RETURN e il riquadro si trasforma in un riquadro più grande. Seguire la procedura di stampa precedente, ma questa volta si noterà che la parte superiore sinistra della casella mostra che le dimensioni di larghezza e lunghezza del disegno sono raddoppiate. Anche la stampa su carta sarà raddoppiata rispetto a quella precedente.

Complimenti, il primo disegno eseguito con l'aiuto del pacchetto PROJECT è terminato.

Per osservare il modo in cui viene rifinito il disegno, caricare il file "CAR" dalla directory GRAPHICS1 che si trova sul disco di programma.

Segue ora la descrizione dettagliata delle funzioni eseguite da ogni icona.



Pagina mancante

CARICAMENTO DA DISCO

FUNZIONE

Caricare i file da disco sullo schermo.

Non appena viene selezionata questa opzione, nella finestra della directory verrà visualizzato un catalogo della directory principale che si trova nel drive 0. A fianco di alcuni nomifile l'utente noterà una piccola icona, che serve ad indicare che quel particolare nomefile corrisponde ad una directory. Le directory non possono essere caricate nel computer, tuttavia, se si attiva il nome di una directory, apparirà un catalogo di una nuova directory che diventa la directory corrente. Ogni volta che si accede al disco apparirà il catalogo di questa directory finché l'utente non lo modifica. Consultare l'Appendice relativa all'uso di ADFS per avere un completa descrizione della gestione del file ADFS.

Per riassumere la gestione del file:

a) Battendo un nome di DIRECTORY si attiva e si visualizza quella directory.

b) Battendo "^" si torna alla directory PADRE*.

c) Battendo "$" si torna alla directory PRINCIPALE del drive corrente.

d) Battendo "0" oppure "1" il drive indicato diventa quello corrente.

Per caricare un file in PROJECT occorre inserire il nome del file richiesto seguito da RETURN. Dopodiché il file viene caricato nel computer e visualizzato sullo schermo.

Ripetere questa operazione selezionando l'icona e inserendo "0" come nomefile. Inserire il disco di programma (se non era già stato inserito) e dare nuovamente "0" come nomefile. Apparirà un catalogo della directory "$" che comprende la directory "GRAPHICS1". Battere "GRAPHICS1" come nomefile seguito da RETURN. Battere ora uno dei nomifile che non presentano l'icona della directory e premere nuovamente RETURN. A questo punto il file viene caricato sullo schermo ed è pronto per essere utilizzato dall'utente.

Se dopo aver inserito l'opzione di caricamento si decide di non voler caricare il file, è sufficiente premere RETURN, invece di introdurre il nomefile per tornare al menu.

FUNZIONE COLLEGATA

SALVATAGGIO SU DISCO

* Per chiarimenti vedere disco "WELCOME", selezione "ADFS" nel menu tutorials.

SALVATAGGIO SU DISCO

FUNZIONE

Salvare i file di schermo su disco.

Dopo aver selezionato questa icona, apparirà un catalogo del drive e della directory correnti. Quindi, per salvare il disegno, verrà richiesto di inserire il nomefile, che può essere un nome di directory nel caso in cui si desideri salvare il disegno in una diversa directory, anche se per salvare il disegno nella directory prescelta occorre inserire un nomefile nuovo. Dopo aver dato il nomefile ed aver premuto RETURN, appariranno le parole "CREAZIONE nomefile". PROJECT sta aprendo un file su disco, che potrà ricevere il disegno prodotto dall'utente. A file aperto, si tornerà allo schermo grafico, con una piccola casella che permette di selezionare una parte dello schermo da salvare su disco. La procedura è la solita: si deve fissare l'angolo superiore sinistro premendo il pulsante centrale del mouse, si ingrandisce la casella e la si fissa premendo nuovamente il pulsante centrale. Ciò permette di salvare la porzione di schermo desiderata, senza sprecare spazio su disco memorizzando ampie aree di schermo vuoto.

SALVATAGGIO DELL'INTERO SCHERMO

Il salvataggio dell'intero schermo può essere eseguito più rapidamente premendo due volte il pulsante centrale del mouse SENZA spostare la casella. E' bene ricordare che il mouse non deve essere mosso, altrimenti verrà salvata solo una piccola parte dello schermo racchiuso nella casella. In breve tempo l'utente imparerà a padroneggiare con sicurezza questa utile procedura.

NOTA – Si consiglia di non utilizzare vecchi nomifile per salvare nuovi disegni, a meno che non si sia certi che il disegno abbia la stessa dimensione, altrimenti, quando il disco è quasi pieno, è possibile che si verifichino degli errori.

Se si attiva l'opzione di salvataggio, ma si decide di non salvare il file, premere RETURN invece di battere il nomefile. Si tornerà così al menu.

FUNZIONE COLLEGATA

CARICAMENTO DA DISCO

Pagina mancante

TASTIERA

Se si tiene premuto il tasto SHIFT LOCK mentre si sta premendo RETURN per stampare il disegno copiato, l'area che si sta copiando sovrapporrà tutto ciò che già esiste invece di cancellarlo completamente.

FUNZIONE COLLEGATA

RIDUZIONE

RIDUZIONE E COPIA

FUNZIONE

Selezionare un'area dello schermo, ridurne la dimensione e modificarne le proporzioni.

La procedura della funzione di riduzione è simile a quella di ingrandimento, però non permette di spostare parti di disegno senza riduzione. L'area da ridurre viene selezionata spostando la casella nell'angolo superiore sinistro della zona che deve essere ridotta. Dopodiché occorre premere il pulsante centrale del mouse, che fissa l'angolo superiore sinistro. Ora la casella può essere ridotta in entrambe le direzioni utilizzando il mouse. Dopo aver racchiuso l'area desiderata, premere nuovamente il pulsante centrale del mouse per fissare l'intera casella. Si possono ora modificare le proporzioni dell'area del disegno ridotto spostando il mouse verso destra e verso il basso. Il risultato di questa operazione non è prevedibile, dal momento che dipende dalla posizione della casella in relazione ai pixel.

Dopo aver determinato la dimensione e le proporzioni desiderate, premere il pulsante centrale e di nuovo la casella sarà mobile e controllabile dall'utente. Raggiunta la nuova posizione richiesta, premere nuovamente il pulsante centrale. Il disegno verrà riprodotto nel formato ridotto.

Se si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse mentre si sta premendo RETURN per stampare il disegno copiato, l'area che si sta copiando si sovrapporrà a tutto ciò che già esiste invece di cancellarlo completamente.

TASTIERA

Se si tiene premuto il tasto SHIFT LOCK mentre si sta premendo RETURN per stampare il disegno copiato, l'area che si sta copiando si sovrapporrà a tutto ciò che già esiste invece di cancellarlo completamente.

FUNZIONE COLLEGATA

INGRANDIMENTO

IMMAGINE A SPECCHIO (SINISTRA/DESTRA)

FUNZIONE

Riflettere a specchio (sinistra/destra) un'area dello schermo.

Questa funzione viene utilizzata insieme alle icone di ingrandimento o di riduzione. Il riflesso (sinistra/destra) può solo essere selezionato per conto proprio e non esegue alcuna funzione. Tuttavia, quando viene utilizzato insieme alle icone di ingrandimento e riduzione, il risultato sarà un'immagine riflessa da sinistra a destra. Contemporaneamente, è anche possibile selezionare l'icona di riflesso alto/basso. In questo modo, risulterà un'immagine riflessa sia da sinistra a destra, sia dall'alto al basso, e cioè ruotata di 180 gradi.

La selezione dell'icona funziona come un commutare, perciò se l'icona viene selezionata quando è spenta, verrà attivata, e viceversa. Contrariamente alle altre, l'icona di riflesso resta evidenziata non solo quando viene selezionata, ma anche quando ci si allontana da essa.

FUNZIONE COLLEGATA

IMMAGINE A SPECCHIO (ALTO/BASSO), INGRANDIMENTO, RIDUZIONE

IMMAGINE A SPECCHIO (ALTO/BASSO)

FUNZIONE

Riflettere a specchio (alto/basso) un'area dello schermo.

La procedura di questa funzione è simile a quella della funzione precedente e viene utilizzata insieme alle icone di ingrandimento e riduzione. L'icona di riflesso alto/basso può solo essere selezionata per conto prorio e non esegue alcuna funzione. Tuttavia, quando viene utilizzata insieme alle icone di ingrandimento e riduzione, il risultato sarà un'immagine riflessa dall'alto al basso.

La selezione dell'icona funziona come un commutatore, perciò se l'icona viene selezionata quando è spenta, verrà attivata e viceversa. Contrariamente alle altre, l'icona di riflesso resta evidenziata non solo quando viene selezionata, ma anche quando ci si allontana da essa.

FUNZIONE COLLEGATA

IMMAGINE A SPECCHIO (SINISTRA/DESTRA), INGRANDIMENTO, RIDUZIONE

"FACCIA FELICE"

FUNZIONE

"Congelare" e memorizzare uno schermo prima di iniziare una funzione che potrebbe produrre una cancellazione definitiva.

L'icona "faccia felice" informa il programma di memorizzare lo schermo grafici corrente sullo schermo di riserva. L'utente può continuare a lavorare sullo schermo corrente pur sapendo che in caso di errore può tornare allo schermo così come è stato memorizzato sullo schermo di riserva.

Questa funzione è particolarmente utile prima di effettuare un riempimento, dal momento che spesso il risultato non è quello previsto, in particolare se l'area che si vuole riempire non è perfettamente chiusa.

NOTA

Quando si utilizza la funzione di riempimento, lo schermo di riserva viene aggiornato prima di ogni riempimento, in modo tale che sia sempre contenuto il disegno nella versione in cui era prima dell'ultimo riempimento. Inoltre, quando si utilizza l'opzione zoom, lo schermo di riserva viene perduto ma, quando si esce, viene ricreato con una copia dello schermo principale, con le modifiche prodotte con lo zoom incluse.

FUNZIONE COLLEGATA

"FACCIA TRISTE", OCCHI

"FACCIA TRISTE"

FUNZIONE

Ripristinare lo schermo di riserva memorizzato tramite la "faccia felice".

Questa funzione viene utilizzata insieme alla "faccia felice" e riporta lo schermo di riserva sullo schermo corrente. La si può considerare come un'opzione di annullamento, anche se l'utente è in grado di controllare la fase in cui lo schermo è "congelato". L'unica eccezione a questa regola si verifica quando si utilizza l'opzione di RIEMPIMENTO, che aggiorna lo schermo di riserva prima di ogni riempimento e l'opzione ZOOM che si serve dello schermo di riserva come spazio di lavoro.

FUNZIONE COLLEGATA

"FACCIA FELICE", OCCHI

OCCHI

FUNZIONE

Visualizzare lo schermo di riserva.

Questa icona visualizza lo schermo di riserva, così come è stato memorizzato tramite la "FACCIA FELICE". Questa opzione non permette alcuna modifica, dal momento che può unicamente visualizzare lo schermo di riserva. Premere il pulsante centrale del mouse per tornare alla selezione dell'icona.

FUNZIONE COLLEGATA

"FACCIA FELICE", "FACCIA TRISTE"

CANCELLAZIONE SCHERMO

FUNZIONE

Cancellare tutti i disegni dallo schermo.

Lo schermo di riserva NON viene cancellato, in modo tale che l'utente possa sempre tornare all'ultimo schermo salvato tramite l'icona "FACCIA FELICE".

FUNZIONE COLLEGATA

NESSUNA

ZOOM

FUNZIONE

Visualizzare un'area ingrandita dello schermo, in modo che possa essere effettuato l'editing dei pixel.

L'opzione zoom si controlla posizionando una casella a dimensione fissa sull'area richiesta. La pressione del pulsante centrale del mouse attiva il pixel editor ingrandito. Nella parte superiore sinistra dello schermo appare l'area ingrandita nella sua dimensione reale. Se si desidera spostare l'area di lavoro, tenere premuto il tasto sinistro del mouse mentre si sposta il mouse. L'area di editing ingrandita e la visualizzazione della dimensione reale vengono immediatamente aggiornate per mostrare la nuova posizione.

E' possibile che il cursore lampeggi al centro dell'area di editing. Ciò permette all'utente di attivare o disattivare i pixel, a seconda della selezione prevista. Per modificare i pixel dell'area di ingrandimento si utilizza il pulsante centrale del mouse. Se durante la pressione del pulsante il cursore è nero, l'utente potrà disegnare in nero tramite i movimenti del mouse. Se si desidera cancellare, oppure disegnare in bianco, è sufficiente rilasciare il pulsante centrale e ripremerlo per attivare il cursore bianco. Forse le prime volte questa operazione risulterà complessa e occorreranno alcuni tentativi prima di riuscire a controllare perfettamente tutti i movimenti del mouse.

NOTA

Se lo schermo di editing non scorre più oppure se non è possibile raggiungerne la fine, significa che si è raggiunto il limite di spostamento del mouse permesso da PROJECT. Per superare questo inconveniente che si verifica nello schermo di editing, ma non nella modalità di scorrimento e per spostare il mouse nella direzione opposta, occorre continuare a spostare il mouse, anche quando raggiunge il bordo dello schermo di editing. E' possibile che sia necessario spostarlo per lunghi tratti. Dopo che il mouse è stato reimpostato in questo modo, l'utente potrà nuovamente eseguire lo scorrimento oppure la modifica del bordo dello schermo. Alternativamente, si può tornare allo schermo principale, portare la casella di editing nella nuova posizione e riattivare l'editor. Quando si esce dall'editor, si noterà che la casella non appare nella posizione prevista. Ciò è dovuto al fatto che le coordinate del mouse sono state aggiornate quando si era nello schermo di editing, mentre la casella è stata tracciata con le nuove coordinate che sui due schermi non si trovano nella stessa posizione.

TASTIERA

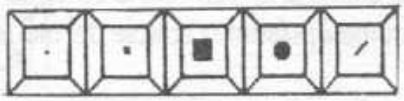
SHIFT e i <TASTI CURSORE> permetteranno all'utente di far scorrere lo schermo per selezionare un'area di lavoro diversa. SHIFT LOCK agisce come il pulsante centrale del mouse e permette di disegnare sia in bianco che in nero.

FUNZIONE COLLEGATA

NESSUNA

PENNE

FUNZIONE



Fornire i vari tipi di penna da utilizzare nel disegno a mano libera. Le penne hanno cinque forme diverse e sono di tre colori, per un totale di 15 opzioni di penna.

Dopo aver eseguito la selezione, al posto del cursore verrà visualizzata una piccola penna, che funziona esattamente come il cursore e viene controllata dal mouse nello stesso modo utilizzato per le caselle ecc.

Oltre alle normali opzioni, questa funzione utilizza anche i tasti funzione rossi (da f0 a f4), e cioè:

f0 – accelera lo spostamento del cursore – solo da tastiera
f1 – rallenta lo spostamento del cursore – solo da tastiera
f2 – la penna disegna in nero pieno – default
f3 – la penna disegna in bianco pieno
f4 – la penna disegna una linea punteggiata

Quando vengono utilizzati insieme ai vari tipi di penne, i tasti funzione possono produrre degli effetti estremamente interessanti.

TASTIERA

In questo caso il tasto SHIFT controlla che la penna possa tracciare o meno. Se si tiene premuto SHIFT, si otterrà il tracciamento di una riga. Se lo si rilascia, la penna può essere spostata senza disegnare. Il tasto funzione f0 accelera lo spostamento della penna e il tasto funzione f1 lo rallenta. Gli altri tasti funzione sono stati descritti poco sopra.

FUNZIONE COLLEGATA

AEROGRAFO

ELASTICO

FUNZIONE

Disegnare una linea elastica e cioè, l'utente può fissare l'inizio di una linea e quindi allungarla in qualsiasi punto dello schermo. La caratteristica di questa funzione è che la linea non viene effettivamente inclusa nel disegno finché l'utente non ne ha fissato la fine. In questo modo è possibile osservare il risultato del disegno ed eventualmente modificarlo.

Dopo aver selezionato l'icona, l'utente controllerà un piccolo cursore che può essere spostato tramite il mouse. Quando il cursore raggiunge il punto in cui si desidera iniziare il disegno, premere il pulsante centrale del mouse. Sullo schermo verrà fissato un punto e su di esso verrà posto un secondo cursore mobile, che viene visualizzato nel momento in cui lo si sposta in qualsiasi direzione. Tra i due punti viene automaticamente tracciata una linea che può essere spostata all'interno dello schermo e che, a piacere, può essere allungata e accorciata oppure modificata nell'angolazione. In questa fase la linea è completamente modellabile e diventa definitiva solo quando si preme nuovamente il pulsante centrale del mouse. Quando la linea ha la lunghezza e l'angolazione desiderate, la pressione del pulsante centrale del mouse la fisserà sullo schermo.

Il punto finale della linea diventa automaticamente il punto iniziale della linea successiva. Se non si desidera disegnare un'altra linea che parta da quel punto, premere il pulsante sinistro del mouse per riportare il cursore sotto il controllo dell'utente. Il cursore può essere spostato senza disegnare.

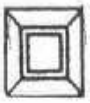
TASTIERA

La pressione contemporanea di SHIFT e dei tasti cursore sposteranno molto più velocemente il cursore. Il tasto SHIFT LOCK permette di muovere il cursore senza disegnare.

FUNZIONE COLLEGATA

NESSUNA

CASELLA RIQUADRATA IN NERO

FUNZIONE 

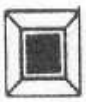
Stampare una casella riquadrata in nero di dimensione variabile.

Dopo aver selezionato l'icona tramite il pulsante centrale del mouse, l'utente potrà controllare una piccola casella mobile. Come si è già visto, è possibile spostare questa casella con il mouse e anche fissarne l'angolo superiore sinistro. Dopo aver fissato l'angolo, la casella può essere ingrandita (o ridotta) spostando il mouse verso il basso e verso destra. Raggiunta la dimensione desiderata, premere il pulsante centrale del mouse per fissare la casella. Se la casella è stata prodotta su sfondo nero, non sarà visibile, dal momento che il contorno della casella è nero.

FUNZIONE COLLEGATA

ALTRE CASELLE

CASELLA NERA PIENA

FUNZIONE 

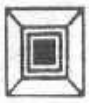
Stampare una casella nera piena, di dimensione variabile.

Questa icona funziona esattamente come la casella riquadrata in nero, però stampa una casella nera piena. Dopo aver selezionato l'icona tramite il pulsante centrale del mouse, l'utente potrà controllare una piccola casella mobile. Come si è visto prima, è possibile spostare questa casella con il mouse e anche fissarne l'angolo superiore sinistro. Dopo aver fissato l'angolo, la casella può essere ingrandita (o ridotta) spostando il mouse verso il basso e verso destra. Raggiunta la dimensione desiderata, premere il pulsante centrale per fissare la casella. Se la casella viene stampata su sfondo nero, non sarà visibile.

FUNZIONE COLLEGATA

ALTRE CASELLE

CASELLA RIQUADRATA IN BIANCO

FUNZIONE 

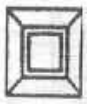
Stampare una casella riquadrata in bianco di dimensione variabile.

Dopo aver selezionato l'icona tramite il pulsante centrale del mouse, l'utente potrà controllare una piccola casella mobile. Come si è visto prima, è possibile spostare questa casella con il mouse e anche fissarne l'angolo superiore sinistro. Dopo aver fissato l'angolo, la casella può essere ingrandita (o ridotta) nel solito modo. Raggiunta la dimensione desiderata, premere il pulsante centrale del mouse per fissare la casella. Se la casella è stata prodotta su sfondo bianco, non sarà visibile, dal momento che il contorno della casella è bianco.

FUNZIONE COLLEGATA

ALTRE CASELLE

CASELLA BIANCA PIENA

FUNZIONE 

Stampare una casella bianca piena, di dimensione variabile.

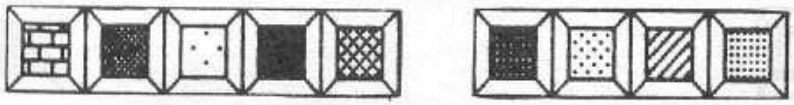
Questa icona funziona esattamente come la casella nera piena, però stampa una casella bianca piena. Dopo aver selezionato l'icona tramite il pulsante centrale del mouse, l'utente potrà controllare una piccola casella mobile. Come si è già visto, è possibile spostare questa casella con il mouse e anche fissarne l'angolo superiore sinistro. Dopo aver fissato l'angolo, la casella può essere ingrandita (o ridotta) spostando il mouse verso il basso e verso destra. Raggiunta la dimensione desiderata, premere il pulsante centrale del mouse per fissare la casella. Se la casella è stata stampata su sfondo bianco non sarà visibile.

FUNZIONE COLLEGATA

ALTRE CASELLE

RIEMPIMENTI

FUNZIONE



Riempire un'area chiusa tramite il modello di riempimento. I modelli di riempimento sono nove, tra cui il nero. Se si utilizza la funzione di inversione, le opzioni di riempimento saranno diciassette.

La funzione di riempimento è semi–intelligente e costituisce un compromesso tra velocità e capacità di scoprire tutte le aree di forma irregolare. Il risultato di questa operazione avviene abbastanza velocemente, ma richiede all'utente di portare il cursore su tutte le aree trascurate e di ripetere la procedura di riempimento. Unica eccezione a questa regola è il riempimento in nero, che utilizza il riempimento del sistema operativo, molto veloce e completo. Si avrà modo di notare che la posizione iniziale del riempimento è strettamente collegata alla velocità di esecuzione. Si consiglia di fare delle prove, posizionando il cursore nella parte superiore sinistra e destra, nella parte inferiore sinistra e destra e nella parte centrale dell'area di riempimento.

Dopo aver premuto il pulsante centrale del mouse, l'utente potrà controllare il cursore e spostarlo sulla posizione desiderata. Premere nuovamente il pulsante centrale. L'area selezionata verrà riempita tramite il modello di riempimento desiderato. Accertarsi che l'area che si desidera riempire sia perfettamente delimitata, altrimenti il disegno verrà compromesso. Questa è la ragione per cui la funzione "FACCIA FELICE" deve essere eseguita sempre prima di ogni riempimento. Così facendo sarà infatti possibile correggere ciò che potrebbe rovinare irreparabilmente il lavoro.

Questa funzione permette di produrre vari effetti di colore, sovrapponendo un riempimento all'altro e utilizzando la funzione di inversione.

FUNZIONE COLLEGATA

NESSUNA

CERCHIO

FUNZIONE

Tracciare un cerchio mobile, di dimensione variabile.

Dopo aver selezionato l'icona tramite la pressione del pulsante centrale del mouse, verrà visualizzato un piccolo cerchio mobile, controllabile con il mouse. Questo cerchio può essere normalmente spostato all'interno dello schermo utilizzando il mouse e può essere fissato premendo il pulsante centrale. Prima di essere fissato, la dimensione del cerchio può essere modificata. Per eseguire un ingrandimento occorre tenere premuto il pulsante sinistro del mouse. Per la riduzione occorre prima tenere premuto il pulsante sinistro e quindi premere quello centrale. La modifica della dimensione DEVE essere effettuata prima di fissare il cerchio tramite il pulsante centrale del mouse. E' quindi possibile verificare se l'ingrandimento o la riduzione del cerchio corrispondono al proprio intendimento prima di riportarli sul disegno. Nel caso in cui non si desideri utilizzare il cerchio, premere il pulsante destro del mouse per uscire dall'opzione e tornare al menu.

TASTIERA

Per modificare la dimensione del cerchio occorre tenere premuto il tasto SHIFT LOCK mentre si preme il tasto "cursore sinistro o destro". Il tasto "cursore destro" produrrà l'ingrandimento e il tasto "cursore sinistro" produrrà la riduzione.

FUNZIONE COLLEGATA

NESSUNA

INVERSIONE

FUNZIONE

Invertire i colori di un'area selezionata dello schermo.

La funzione INVERSIONE è molto utile e permette di accrescere enormemente gli effetti messi a disposizione da PROJECT. I riempimenti appaiono completamente differenti quando si inverte dal nero al bianco e viceversa. Come al solito, selezionare la funzione premendo il pulsante centrale del mouse quando l'icona è evidenziata. Sullo schermo appare la casella ormai familiare, controllata dal mouse. Fissare l'angolo superiore sinistro e ingrandire la casella per racchiudere l'area da invertire. Dopo aver premuto il pulsante centrale per fissare la casella, i disegni che vi sono contenuti verranno invertiti, e cioè, il bianco diventerà nero ed il nero diventerà bianco. Quando questa funzione viene utilizzata insieme al riempimento e al tipo di carattere, vengono prodotti effetti molto particolari. Consultare più avanti il capitolo "CONSIGLI E SUGGERIMENTI".

FUNZIONE COLLEGATA

NESSUNA

AEROGRAFO

FUNZIONE

Fornire le prestazioni di un aerografo.

Questa funzione viene selezionata nel solito modo e funziona esattamente come le penne descritte precedentemente, l'unica differenza consiste nel produrre dei puntini anziché le forme rappresentate dalla penna. Il controllo della penna, che è già stato descritto, comprende le seguenti funzioni:

f0 – accelera lo spostamento del cursore – solo tastiera
f1 – rallenta lo spostamento del cursore – solo tastiera
f2 – la penna disegna in nero pieno – default
f3 – la penna disegna in bianco pieno
f4 – la penna disegna una linea di puntini

L'opzione f4, in particolare, è molto utile nella riproduzione di effetti speciali come ad esempio le ombre, ecc.

TASTIERA

In questo caso, il tasto SHIFT controlla se il tracciamento dell'aerografo è attivato oppure no. Se si tiene premuto il tasto SHIFT, l'aerografo spruzzerà secondo il modello prescelto, mentre se lo si rilascia, si potrà spostare la penna senza disegnare.

FUNZIONE COLLEGATA

PENNE

TIPI DI CARATTERE

FUNZIONE

Permettere la visualizzazione sullo schermo di tipi di caratteri proporzionali ad alta definizione.

Dopo aver premuto il pulsante centrale del mouse, l'utente potrà controllare la casella. Posizionare l'angolo superiore sinistro come desiderato e premere il pulsante centrale del mouse prima di ingrandire la casella alla dimensione voluta, dopodiché, fissare la casella premendo il pulsante centrale. Verrà ora caricato il tipo di carattere e il cursore posizionato nell'angolo superiore sinistro della casella lampeggerà, per indicare la posizione del primo carattere. A questo punto è possibile introdurre da tastiera il testo desiderato. Per uscire dalla casella premere RETURN finché non si raggiunge l'ultima riga. Dopo che si è riempita la posizione dell'ultimo carattere si uscirà automaticamente dall'opzione.

Alcuni tipi di carattere possono essere facilmente ingranditi tramite l'uso dell'opzione di ingrandimento, per permettere di ottenere caratteri di alta qualità più grandi da utilizzare, ad esempio, nell'esecuzione di poster, ecc. L'Appendice fornisce consigli utili per l'uso dei tipi di carattere nelle opzioni di riempimento e inversione. Si consiglia di fare delle prove. I tipi di carattere utilizzati in PROJECT sono uguali ad alcuni caratteri del FONTWISE PLUS della CLARES, e sono stati creati usando il FONTWISE FONT EDITOR. Se l'utente desidera creare dei propri tipi di carattere da utilizzare con PROJECT, può richiedere FONT EDITOR o FONTWISE PLUS al rivenditore o direttamente alla CLARES il cui indirizzo è riportato nella prima pagina del manuale.

FUNZIONE COLLEGATA

NESSUNA

IL PROGRAMMA DELLA STAMPANTE

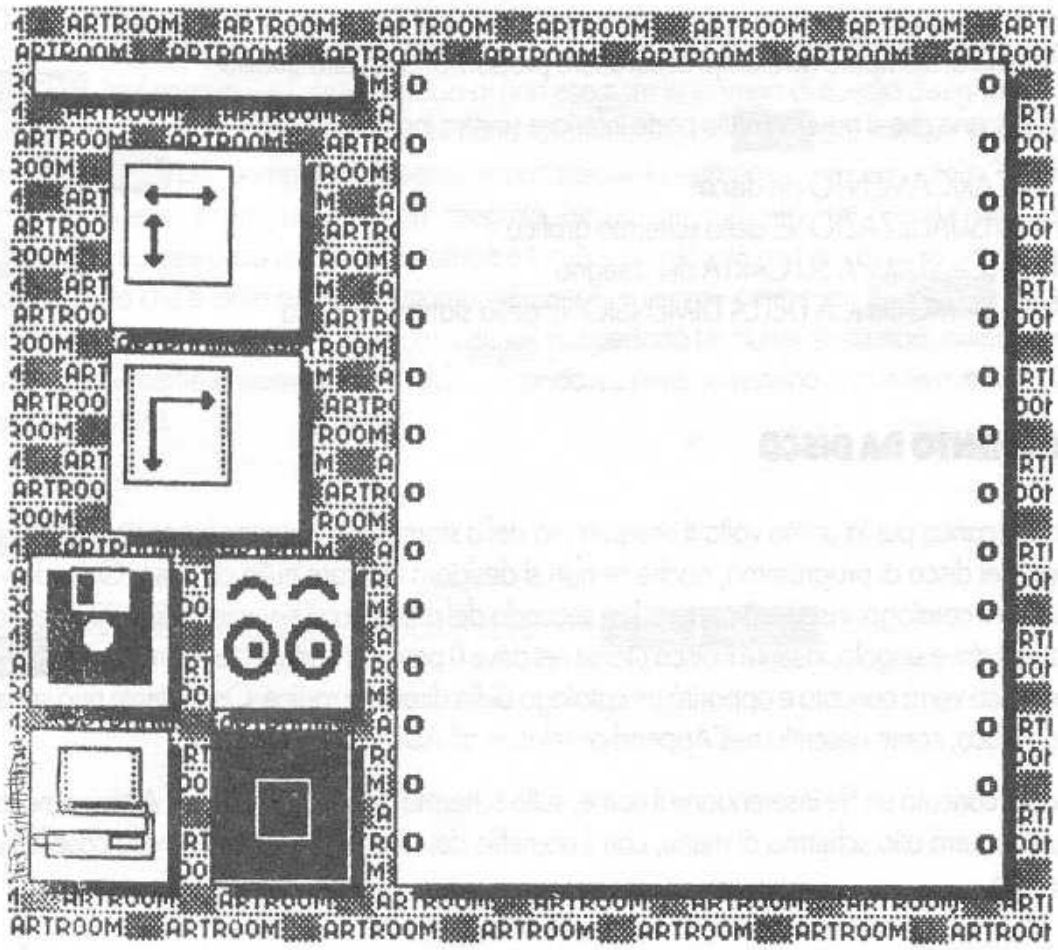
Per attivare il programma della stampante, mettere il disco PROJECT nel drive 0 e battere

*MOUNT 0 RETURN

quindi premere SHIFT BREAK per caricare il disco.

Lo schermo di menu contiene 2 icone; quella che contiene una stampante è il programma della stampante. Usare la BARRA SPAZIATRICE per spostare l'icona della stampante e premere RETURN per selezionarla.

Nel programma della stampante lo schermo è suddiviso in tre aree principali, come mostra la figura 2.



L'ampia area di destra rappresenta un foglio di modulo continuo, 80 caratteri per 66 righe.

La piccola casella posta nell'angolo superiore sinistro contiene il nomefile del grafico corrente.

Le altre due piccole caselle in alto a sinistra sono:

"CASELLA DIMENSIONE" che rappresenta la dimensione del grafico sulla carta e

"CASELLA POSIZIONE" che rappresenta la posizione del grafico sulla carta.

Entrambe le rappresentazioni appaiono in caratteri orizzontali e in righe verticali, che permettono all'utente di posizionare la stampa esattamente nel punto desiderato. La casella superiore fornisce l'ampiezza e la profondità del grafico, a seconda della dimensione della stampa richiesta. La casella inferiore mostra la posizione della carta in posizioni orizzontali di caratteri e in posizioni verticali di righe. Il vantaggio che deriva dall'uso di questo sistema è quello di poter decidere esattamente il punto in cui verrà stampato il grafico, inoltre, non si avranno inutili perdite di tempo per stampare ampie aree di schermo vuoto. Molto importante è anche la possibilità di osservare la posizione del disegno sulla carta, dal momento che impostando l'elaboratore testi correttamente, si può stampare del testo attorno al disegno, dandogli così un nuovo aspetto. L'uso del pacchetto FONTWISE PLUS della CLARES permette di stampare diversi tipi di carattere proporzionali di alta qualità.

Le quattro icone che si trovano nella parte inferiore sinistra indicano:

DISCO – CARICAMENTO da disco
OCCHI – VISUALIZZAZIONE dello schermo grafico
STAMPANTE – STAMPA SU CARTA del disegno
RIQUADRO – MODIFICA DELLA DIMENSIONE della stampa su carta

CARICAMENTO DA DISCO

Quando si carica per la prima volta il programma della stampante, bisogna innanzitutto eseguire il catalogo del disco di programma, anche se non si desidera caricare nulla da esso. Quando viene visualizzato il catalogo, inserire 0 oppure 1, a seconda del drive da cui si vuole caricare il disegno. Se si utilizza un drive singolo, inserire il disco utente nel drive 0 prima di battere 0 e di premere RETURN. Il nuovo disco verrà caricato e apparirà un catalogo della directory radice. Ora l'utente può spostare il proprio disco, come descritto nell'Appendice relativa all'ADFS.

Dopo aver caricato un file inserendone il nome, sullo schermo apparirà il disegno. A caricamento ultimato, si tornerà allo schermo di menu, con il nomefile del disegno visualizzato nella casella superiore sinistra.

VISUALIZZAZIONE

Per visualizzare lo schermo grafico, portarsi sull'icona "OCCHI" premendo la BARRA SPAZIATRICE finché essa non viene evidenziata e quindi premere RETURN. Lo schermo grafico viene visualizzato. Per tornare allo schermo menu, premere nuovamente RETURN.

DIMENSIONI

Sono disponibili due dimensioni di stampa, piccola e grande. Portarsi sull'icona che contiene il riquadro e premere RETURN : l'icona diventa da riquadro piccolo a riquadro grande o viceversa. Selezionare la dimensione richiesta e portarsi sull'icona della stampante.

STAMPA

Questa icona può essere selezionata solo dopo il caricamento di un disegno. Dopo la selezione, nella parte superiore del foglio apparirà la solita casella mobile, che può essere spostata tramite l'uso dei tasti cursore. Durante lo spostamento della casella è possibile notare che le cifre che si trovano all'interno della "CASELLA POSIZIONE" cambiano, indicando così la posizione esatta del disegno sulla carta, in modo che l'utente possa stampare altre cose attorno ad esso. Consultare il capitolo "Consigli e suggerimenti" in fondo al manuale.

Quando il disegno è nella posizione desiderata sulla carta, per iniziare la stampa occorre premere RETURN . Nel caso in cui l'utente decida di non eseguire la stampa di questo disegno, oppure di modificare le dimensioni della stampa su carta, premere il tasto TAB per tornare la menu. Se si preme RETURN per stampare il disegno, accertarsi che la stampante sia collegata e "IN LINEA". Se non è accesa, il programma non eseguirà alcuna operazione, ma l'utente può premere ESCAPE per uscire dalla funzione di stampa e tornare al menu. In questo caso occorre ricaricare il disegno. Dopo che è stata attivata la stampa, è possibile uscirne premendo ESCAPE per tornare al menu. Tenere presente che le stampanti attuali possiedono un buffer di stampa, quindi continueranno probabilmente la stampa per qualche secondo, oppure potrannno anche terminare il disegno prima di arrestarsi.

USCITA DAL PROGRAMMA

Per uscire dal programma di stampa occorre premere CTRL BREAK .

CONFIGURAZIONE DELLA STAMPANTE

Il programma di stampa è stato scritto per stampante EPSON compatibile, ma se si possiede una stampante non compatibile, è comunque presente sul disco di programma un programma di configurazione di driver di stampante. Per lanciare questo programma, l'utente deve innanzitutto impostare la linguetta di protezione scrittura sul disco, per permettere la scrittura su disco (per questa operazione, consultare le istruzioni riportate sul manuale del computer). Inserire il disco di programma nel drive 0 e battere

*MOUNT 0 RETURN

*DIR PRINTER RETURN

CHAIN "CONFIGURE" RETURN

Il programma richiederà cinque codici della stampante, perciò è bene avere a portata di mano il relativo manuale. Verranno richiesti:

1) Il codice di avanzamento riga a 1/216 pollice
2) Il codice di avanzamento riga a 23/216 pollice
3) Il codice per grafici CRT oppure a 640 punti
4) Il codice di inizializzazione stampante
5) Il codice di margine sinistro

In ciascuno di questi casi viene visualizzato il valore di default EPSON e se si preme solo RETURN, i codici EPSON verranno inseriti nella configurazione. Le risposte non vengono controllate, perciò è possibile dare dei valori diversi, ad esempio, invece della modalità CRT a 640 punti, l'utente può inserire la modalità a 480 punti. Il risultato sarà un disegno distorto, ma può comunque essere stampato e potrebbe persino produrre un effetto piacevole. Quando si inseriscono i codici della modalità a 640 punti, non bisogna inserire valori relativi al numero dei punti, bensì, ad esempio, "n1" e "n2".

27,42,4,n1,n2

Se la stampante dell'utente non ha il codice del margine sinistro, inserire 0 come codice e premere RETURN per stampare il tutto a partire dal margine sinistro della stampante.

Dopo aver inserito tutti i codici, il programma chiederà se i codici sono corretti. Se si preme "N", il programma inizierà nuovamente e chiederà ancora i codici. Se si preme "S", la nuova configurazione verrà salvata su disco. Togliere ora il disco e impostare la linguetta di protezione scrittura per proteggere in scrittura il disco prima di iniziare la stampa su carta, a conferma che le impostazioni sono corrette.

UTILIZZO DI ADFS

L'ADFS è un complesso sistema di archiviazione che richiede molta attenzione durante le operazioni di salvataggio e caricamento, per evitare confusione. Innanzitutto occorre specificare la terminologia utilizzata.

DRIVE CORRENTE	è il drive attivo al momento.
DIRECTORY	è una sezione del disco che può contenere fino ad un massimo di 47 nomifile, ciascuno dei quali può essere anche una directory.
DIRECTORY CORRENTE	è l'ultima directory attivata.
DIRECTORY RADICE	è sempre la directory "$" del drive corrente.
DIRECTORY PADRE	è la directory utilizzata prima della directory corrente. La directory radice non possiede directory padre.

CARICAMENTO DI PROJECT

Per catalogare oppure utilizzare un disco occorre innanzitutto attivarlo battendo

*MOUNT RETURN

Se nel drive era precedentemente inserito un altro disco, si deve innanzitutto battere *DISMOUNT RETURN, seguito da *MOUNT RETURN. Un'alternativa più rapida consiste nella pressione di CTRL BREAK seguito da

SHIFT BREAK

Il disco inizia a girare nel drive e quindi viene caricato il programma di menu. Se a questo punto si seleziona l'opzione PROJECT, verrà caricata l'immagine ROM e PROJECT potrà essere attivato direttamente. Alternativamente, è possibile selezionare il programma di stampa su carta. Per lasciare il menu occorre premere CTRL BREAK. Ora l'utente può ATTIVARE (*MOUNT) qualsiasi disco desideri utilizzare, dal momento che CTRL BREAK cancella la copia del drive corrente e la directory in memoria. Se è stato caricato PROJECT, ed in un secondo tempo si vuole riattivare il programma, occorre innanzitutto inserire il disco PROJECT nel drive 0 e battere

*MOUNT 0 RETURN

seguito da

PROJECT RETURN

PROJECT E ADFS

CAMBIAMENTO DELLA DIRECTORY

Quando si accede al drive da PROJECT o da STAMPA apparirà una finestra che contiene un catalogo della directory corrente. Qualsiasi altra directory contenuta nella directory corrente verrà contrassegnata con una icona posta dopo il nome. Se si vuole accedere a quella directory, è sufficiente batterne il nome seguito da RETURN. Apparirà un catalogo della nuova directory che è ora la DIRECTORY CORRENTE. Se si vuole tornare alla directory precedente, o directory "PADRE", inserire il carattere "^" come nomefile, seguito da RETURN. Per accedere immediatamente alla directory "RADICE" da qualsiasi punto del disco, è sufficiente inserire il carattere "$" come nomefile, seguito da RETURN.

CAMBIAMENTO DEI DRIVE

Per spostarsi su un altro drive, è sufficiente inserire 0 oppure 1 come nomefile, seguito da RETURN. Verrà visualizzato un catalogo della directory "RADICE" del drive relativo.

DRIVE SINGOLO

Quando PROJECT viene utilizzato su drive singolo, bisogna sempre eseguire un catalogo del disco di programma prima di inserire il disco dell'utente nel drive 0. Si può quindi inserire nuovamente "0" per catalogare il disco dell'utente. L'inserimento di 0 provoca lo stesso risultato di quando si batte *DISMOUNT seguito da *MOUNT.

DRIVE DOPPIO

Quando PROJECT viene utilizzato su drive doppio, bisogna innanzitutto eseguire un catalogo del disco di programma, ma per accedere al drive 1 occorre semplicemente inserire il disco dell'utente nel drive 1 e dare "1" come nomefile. A questo punto verrà visualizzato un catalogo della directory radice del drive 1. Inserire nuovamente "1" come nomefile: il risultato sarà lo stesso di quando si batte *DISMOUNT seguito da *MOUNT 1.

INTRODUZIONE TESTO

Tenere presente che se si accede alla modalità di introduzione testo tramite la selezione di uno dei tipi di carattere, il disco di programma deve sempre trovarsi nel drive 0 prima della selezione dell'icona dei tipi di carattere. L'utente non deve eseguire alcuna operazione, dal momento che PROJECT

provvederà alle operazioni di attivazione e disattivaziobe dei dischi. E' questa l'unica volta in cui si può evitare di cambiare i dischi e di inserire "0" per attivare il disco. L'alternativa all'inserimento del disco di programma nel drive 0 è quella di copiare i tipi di carattere sul disco dell'utente. I tipi di carattere vengono denominati f1, f2, ecc. Fintantoché i tipi di carattere si trovano nella directory "TIPI DI CARATTERE" e il disco si trova nel drive 0, i tipi di carattere verranno caricati da qualsiasi disco. Per eseguire la copia dei tipi di carattere, occorre accertarsi di avere un disco utente vuoto e seguire le istruzioni contenute nel manuale del computer. Il disco Welcome contiene le funzioni necessarie all'esecuzione di numerose copie del file.

RIASSUNTO

Quanto sopra si riferisce unicamente alle procedure di catalogazione di PROJECT e può essere riassunto come segue:

ATTIVAZIONE – Battere *MOUNT RETURN
CARICAMENTO DISCO – Premere SHIFT BREAK
CARICAMENTO NUOVO DISCO – Catalogare il drive corrente tramite la selezione dell'icona del disco, inserire il nuovo disco e premere "0" o "1".
CAMBIAMENTO DIRECTORY – Inserire il nome della nuova directory come nomefile.
ACCESSO ALLA DIRECTORY PADRE – Inserire "^" come nomefile.
ACCESSO ALLA DIRECTORY RADICE – Inserire "$" come nomefile.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

INVERSIONE

La funzione di inversione è molto utile e può essere utilizzata per ottenere numerosi effetti differenti, specialmente quando viene usata con i tipi di carattere e con le procedure di riempimento. Provare ad eseguire quanto segue.

Caricare il tipo di carattere nero pieno ed introdurre un testo. Circondare quindi il testo con la casella di riquadramento nera. Selezionare il modello di riempimento, si può iniziare dalla striscia diagonale, e quindi riempire l'area all'interno della casella, in modo che il testo sia circondato da un modello di riempimento. A questo punto si può attivare la funzione di inversione sullo stesso blocco, per ottenere un effetto diverso.

Tornare al menu e selezionare l'icona "FACCIA TRISTE" per tornare al testo originale, riquadrato nella casella. Selezionare ora l'opzione di ingrandimento per ingrandire il testo e la casella. Utilizzare l'opzione di inversione per invertire il testo e la casella. Il risultato sarà testo bianco su sfondo nero, molto ingrandito. Provare ora a selezionare alcune opzioni di riempimento e riempire le lettere per produrre dei modelli. Dopodiché tornare all'opzione di inversione e invertire nuovamente la casella e il testo. Si possono già notare le molteplici caratteristiche di PROJECT, utilizzato al massimo della sua potenzialità.

Durante le precedenti prove l'utente avrà notato che è possibile ampliare i bordi che circondano le aree, come se si possedesse una linea di dimensione variabile all'interno dell'opzione della casella di riquadramento. Questa operazione si esegue posizionando la casella di inversione in modo che vi sia uno spazio vuoto tra la casella e l'area che deve essere invertita. Questo spazio vuoto diventerà la cornice, dal momento in cui il suo colore verrà invertito.

Tenere presente che si può anche invertire l'intero schermo per ottenere il negativo del proprio disegno. Fare delle prove utilizzando la funzione di inversione su alcuni dei disegni forniti nella BIBLIOTECA GRAFICA.

ADFS

Il sistema ADFS è estremamente sofisticato e permetterà all'utente di utilizzare i caratteri wildcard durante l'introduzione di un nomefile. Se esiste più di una corrispondenza, esso accederà alla prima in ordine alfabetico, ad esempio:

GR*	Attiva la directory GRAPHICS1
C*	Carica il file CAR
C##	Anch'essa carica il file CAR
FOO*2	Carica il file FOOTBALL2

Queste abbreviazioni possono risultare alquanto utili per l'identificazione dei propri disegni in caso di nomifile molto lunghi.

EVENTUALI PROBLEMI

ERRORI

BAD FS MAP	– Non è stato eseguito *MOUNT prima di attivare PROJECT.
BAD NAME	– Il nomefile dato non esiste.
NOT FOUND	– I tipi di carattere non si trovano nel disco del drive 0.
DISC FULL	– Non c'è spazio sufficiente per il salvataggio del disegno.

NOTA

Non permettere che la casella si ingrandisca alla sinistra oppure al di sopra del suo punto fissato, quando si utilizzano le opzioni SALVA, INGRANDISCI, RIDUCI oppure TIPI DI CARATTERE, altrimenti potranno verificarsi effetti strani e si correrà il rischio di perdere il disegno.

USO DEL MOUSE

INSTALLAZIONE

Il mouse non deve assolutamente essere collegato a computer acceso, in caso contrario si potrebbero provocare seri danni al computer e al mouse.

Togliere l'alimentazione. Inserire il connettore Digimouse nella presa corretta situata sul retro della macchina. La conformazione del connettore e della presa è tale da non lasciare dubbi sulla correttezza del collegamento. Assicurarsi che il connettore sia stato inserito correttamente, quindi accendere il computer.

Il mouse è stato progettato per poter essere tenuto nel palmo della mano, con i tre tasti comandati dalle tre prime dita. Il pollice comanda l'interruttore di Blocco Lineare. Il cavo è situato dietro al mouse, in modo che l'area di movimento venga lasciata libera.

BLOCCO LINEARE

Questa caratteristica unica permette di ottenere quanto segue:

1. Con l'interruttore spostato all'indietro, tutti i tre tasti sono operativi per un uso normale.
2. Con l'interruttore spostato in avanti, i due tasti superiori del mouse sono disattivati. Premendo uno di questi tasti si potranno tracciare a mano libera linee perfettamente diritte.

Tasto sinistro – Tracciamento verticale
Tasto destro – Tracciamento orizzontale.

L'interruttore di Blocco Lineare deve essere tenuto normalmente spostato all'indietro.

MANUTENZIONE

Pulire periodicamente il meccanismo della sfera in modo da avere sempre movimenti precisi e sciolti. Togliere la vite che blocca il coperchio del mouse ed estrarre la sfera. Pulire la sfera con un prodotto a base di alcool. Passare quindi un panno non peloso.

Le guide di movimento ed i rulli devono essere puliti senza essere rimossi, utilizzando il metodo precedente. Non tentare di rimuovere queste parti dal mouse.

L'utente non dovrà eseguire altro tipo di manutenzione oltre a quella descritta.